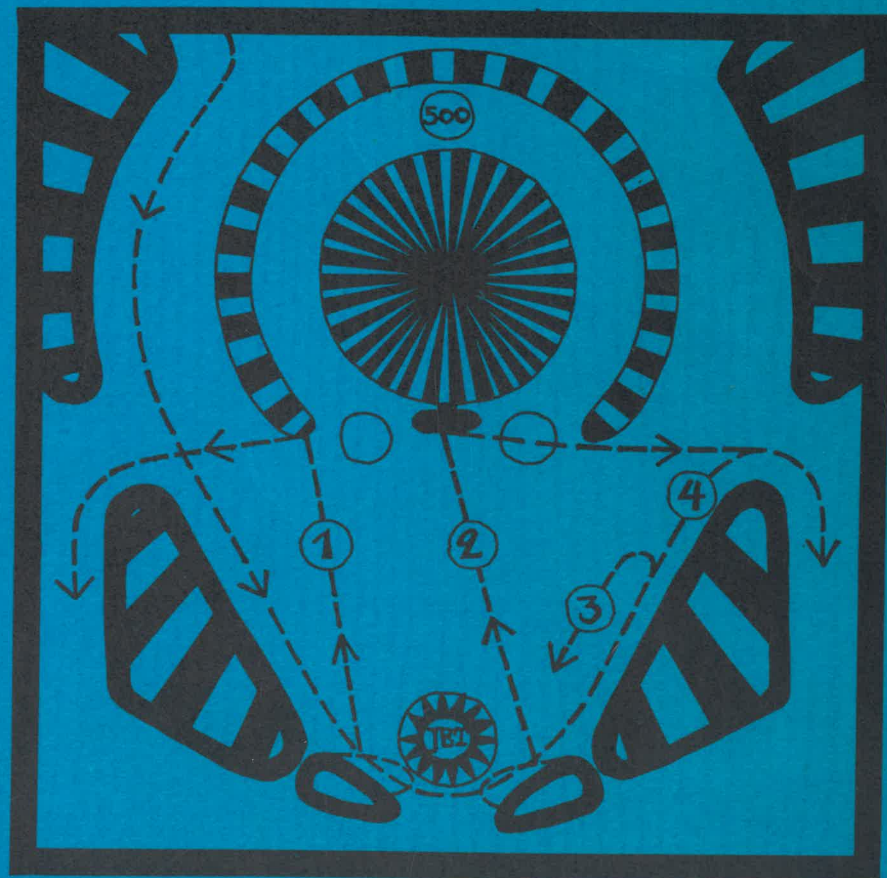
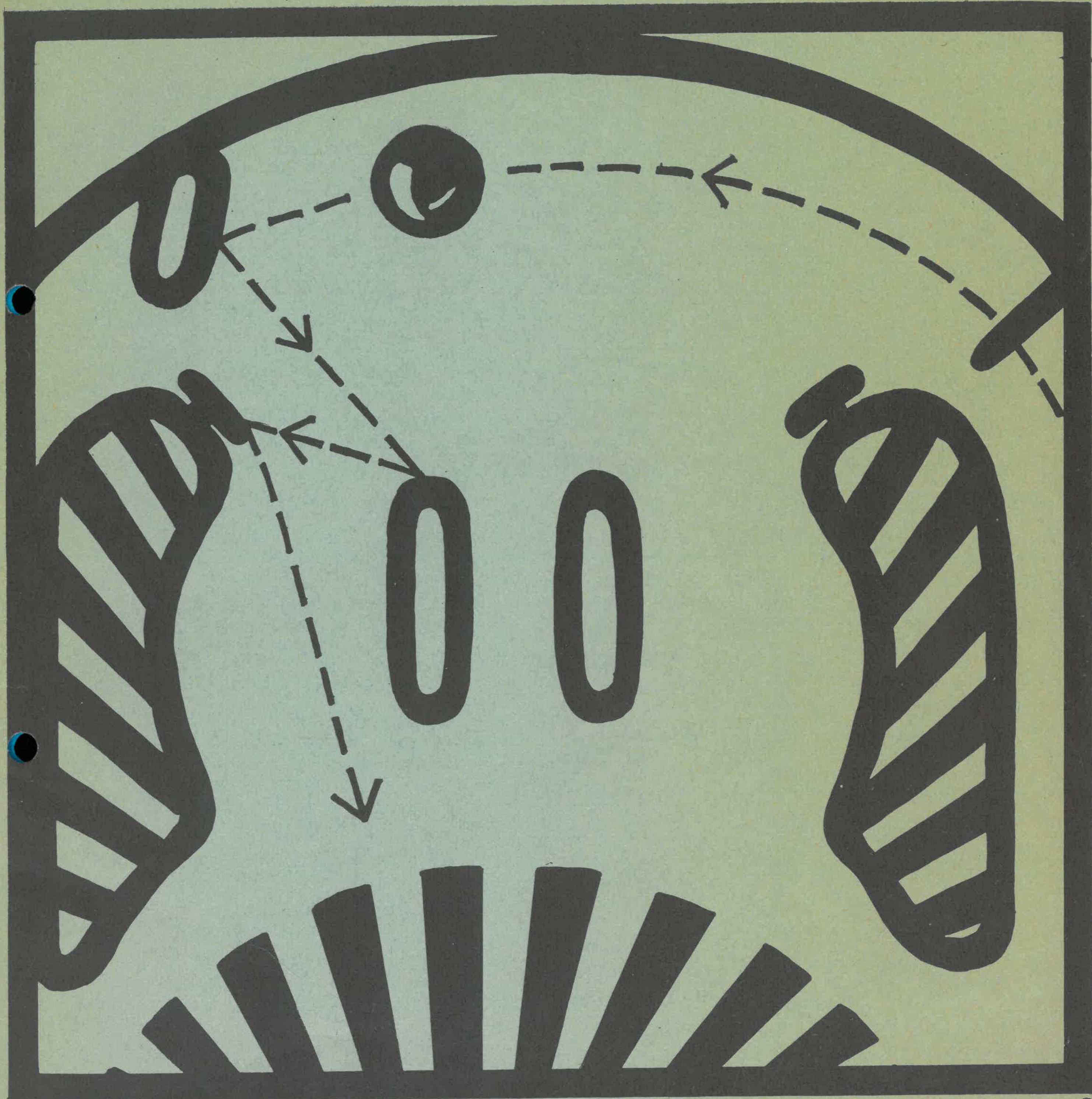
flipperisanasto



d

Ensimmäinen flipperipeli ilmestyi Ravintola Servin mökkiin v:n 1965 lopulla. Se oli siellä kuitenkin hyvin lyhyen ajan. Tilalle tuli uusi peli, Big Chief.
Pelissä voi tapahtua mitä erilaisimpia tilanteita, joille pelaajat pian keksivät nimityksiä, termejä. Terminologian isänä on pidettävä Arto Meskasta, jonka mielestä termejä oli keksittävä niin paljon, ettei voisi tapahtua mitään "nimetöntä". V:n 1966 alussa Meskanen keksikin useimmat varhaisimmista termeistä Jyrki Brotheruksen ja Kalevi Krzywackin avustamana. Myöhemmin kuitenkin keksijät vaihtuivat. Zoltán Nyékin avulla saatiin eräitä unkarin kielisiä termejä. Hyvin suuri osa johdettiin taitavimpien (eräissä tapauksissa taitamattomimpien) pelaajien nimistä. Tällaisista termeistä useimmat keksi Lauri Marmo. Kaikkein eniten termejä, mm. kaikki yhdyssanat, kuitenkin on luonut allekirjoittanut. Monet termit ovat yhteisiä kaikille koneille tai ainakin hyvin suurelle joukolle koneita. Toiset taas koskevat vain määrättyä konetta tai kahta toisiaan suuresti muistuttavaa konetta. (esim. Big Chief ja Casanova). Pisimmälle terminologia ehti kehittyä TF:n 8 Ballissa, koska se ehti olla Otaniemessä $1\frac{1}{2}$ v. eli kauemmin kuin mikään muu kone.
Nykyisin termejä on uskomattoman paljon. Tämä luettelo selittää niiden merkityksiä, mutta laajuudestaan huolimatta sekään ei ole täydellinen. Eräitä termejä on jätetty pois merkitykseltään ja kielenkiinnoltaan vähäisinä, joitakin on tietysti unohtunut.

Hannu Nikula



a

Kone: Flipperipeli. Koska se ei yleensä toimi pelaajan toivomusten mukaan, Hannu Nikula on antanut sille määritelmän: "Kone on vihollinen."

Pyöriäinen: Pallo.

Pontti: Unkariksi pont, merkitsee pistettä.

Ilukierros: Pelikierros, Ilkka "Ilu" Tynellin mukaan.

Solki: Pallo menee alas ilman, että flipperit ylettyvät siihen. Soljen synonyymi on suju.

Ränni: Koneen sivuilla oleva aukko, yleensä liian suuri. Nikula on luokitellut alalajit (pyöriäisen ränniinmenotavat) seuraavasti.
Naparänni kuva D 2, Reunaränni kuva D 1, Mázliränni kuva D 4 Kouluränni kuva C 1, Jetiränni C 2. Katso myös termejä koneen erikoinen. Akaan erikoinen ja score!

Alapeli: Peli pöydän alaosassa flipperillä, yleensä tuntuvasti heikompaa kuin yläpeli.
Taitavan alapelin varhaisimpia edustajia oli Matti "Kipi" Kalliokoski, mistä johtuu termi **kipaavaa työskentelyä** l. kaunista alapeliä. Termi voi myös tarkoittaa kauniita pelaajia, varsinkin, jos Kipi itse on pelaamassa. (Tämän ajatuksen hän on esittänyt itse.)
Kipauksen vastakohta on **mixaus,** joka tarkoittaa heikkoa fipperityöskentelyä. Termi on tullut abiturientti Mikko Ojanperän mukaan.

Yläpeli: Useimmat pelaajat osaavat yläpelissä kyllä töniä, mutta eivät käytä jousta oikein.
Jousenkäyttö voi olla:
krzywaavaa, so. tarkkaa, jolloin voi olla mahdollisuus jopa ylämázliin (kts. termiä mázli), Kalevi Krzywackin mukaan,
judaavaa, so. taitamatonta ja huolimatonta, jolloin yleensä seuraa ylämakaus (kts. termiä makaus), "Jude" Törrösen mukaan.

Putous l. hyppyri: Muutamissa koneissa (esim. Sweet Harts) keskellä oleva kuoppa, jonka kautta pyöriäinen voi pudota pois.

Haara: Esim. El Torossa flipperien ja rännin välissä oleva kohta, josta pyöriäinen yleensä menee pois.

Kuuntelu: Pelaajien eniten tavoittelema suoritus. Termi, jonka nykyinen DI Arto "Arska" Meskanen on keksinyt, johtuu miellyttävästä äänestä, jonka pelaajat saavat kuulla. Samalla pelien lukumäärä lisääntyy yhdellä.
Kuunteluja on neljä alalajia:

Arskaus: Saadaan määrätystä tuloksesta. Tämänkin termin Meskanen on ottanut käytäntöön — itsensä mukaan.

Oskaus: Todennäköisyysmies Osmo Vatasen mukaan. Oskaus tapahtuu, kun specialvalo l. **Vatasen silmä** palaa ja pyöriäinen osuu siihen.

Ollaus: Tulee, kun tiettyjä hyvityksiä (Capersvillessä super-bonuksia, Soccerissa maaleja) on saatu riittävästi.

Taituri: Ilukierroksen jälkeen koneeseen ilmestyy **taitonumero.** Mikäli se on sama kuin tuloksen loppunumero, seuraa taituri. Termin on keksinyt Lauri "Teddyboy" Marmo, jonka mielestä taituri (silloin, kun hän itse on pelaamassa,) osoittaa taitoa.

Makaus:

Ylämakaus: Pyöriäinen ei mene haluttuun kohtaan ylhäällä, koska pelaaja esittää judaavaa jousenkäyttöä.

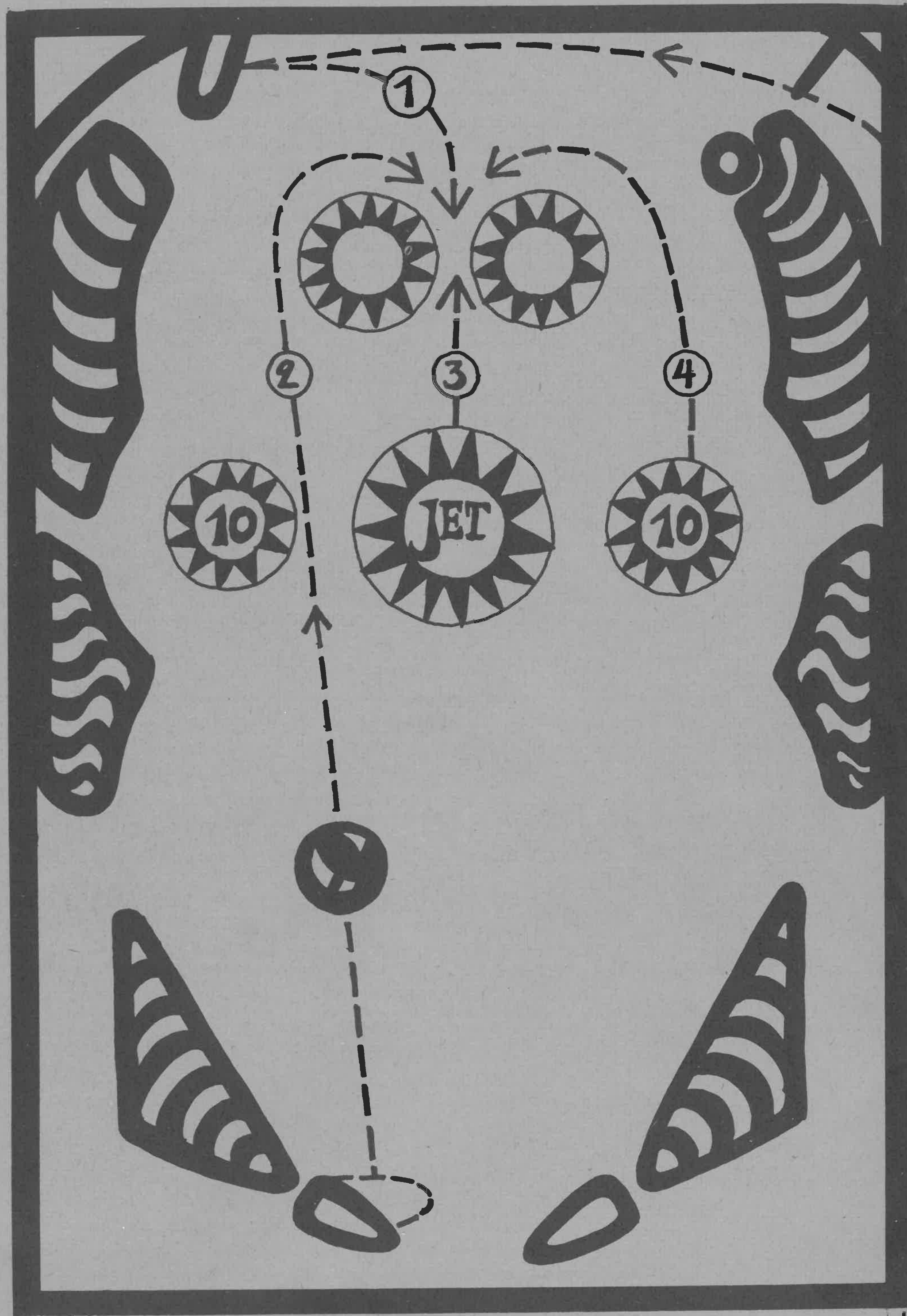
Alamakaus: Pelaaja unohtaa flipata, ja pyöriäinen pääsee alas. Kuuluisin makaaja oli Makaus-Metri l. Pentti Heinonen, jonka mukaan termi:

Metraus: Eroaa makauksesta sikäli, että pelaaja kyllä flippaa, mutta niin huonosti, että pyöriäinen vierii flipperiä myöten alas. Kaksi alalajia, joista **slabauksessa** (Slaban 1. Teddyboyn mukaan, keksinyt Pekka Skinnari) flipperit pysyvät ylhäällä kauemmin kuin **jyräyksessä** (alk. jyrkäys, Jyrki Brotheruksen mukaan).

Olaus: Tarkoittaa huippuluokan tönimistä, johon eivät ole pystyneet juuri muut kuin Olavi "Kaalikorva" Ojaluoto.

Perkon tavallinen: Kovaa tönimistä, jolloin peli loppuu (koneesta riippuen joko pyöriäisen tai koko ilukierroksen ajaksi). Aluksi tätä ilmiötä kutsuttiin tiltiksi. Mutta sitten havaittiin, että eräs pelaaja taiteilija Reijo Perko harrasti tönintää enemmän kuin muut saavuttamatta siinä kuitenkaan yhtä suurta taitoa kuin esim. "Kaalikorva". Hänen mukaansa tilt muutettiin ensin Perkon erikoiseksi. Kun Perko kuitenkin perkosi keskimäärin joka toisella pyöriäisellä, siirryttiin termiin Perkon tavallinen.

Joraus: Liiallinen töniminen yläpelissä, jolloin pyöriäinen menee halutun paikan yli. Termi tulee kuulun Seppo Noron pikkuveljen Jorman mukaan. Mikäli jorauksen kanssa samanaikaisesti seuraa myös Perkon



b

tavallinen, kysymyksessä on **perko-joraus.**

Uttaus: Alapelissä, vastaa yläpelin jorausta. Pyöriäinen tönitään ränniin. Termi tulee Paul ”Utare” Seeckistä, Otaniemen pitkätukkaisimmasta flipperipelaajasta. Uttaus, josta seuraa Perkon tavallinen, **perko-uttaus,** on veittauksen (kts. tätä) jälkeen häpeällisintä, mitä pelaaja voi tehdä.

Space perko: Pyöriäinen lyödään lasin alla ilmaan sellaisella voimalla, että sen osuessa spin-roto-kuoppaan seuraa Perkon tavallinen. Termi tulee englannin kielen sanasta space, avaruus. Se on tapahtunut vain kerran, tekijänä Vesa Ranta-Pere.

Slabakikka Pyöriäinen kuoletetaan fipperin päälle ja ammutaan sitten paikkaan, mistä eniten on saatavissa pontteja. Yritys johtaa helposti slabaukseen.

Sepikikka: Käyntikortin (kts. tätä) aikana l. ns. kulta-aikana pelikentälle tippui useita rahoja, joihin pyöriäinen kuoleentui. Sitä pois tönittäessä jäi seuraavalle pyöriäiselle jälkiperko. Sen estämiseksi Seppo Noro keksi, että kone on nostettava pystyyn. Kun pyöriäinen nyt rauhassa vierii ylhäältä alas, perko ehtii tasaantua.

Yrjö: Eräillä pelaajilla on tapa painaa pelinvaihtonappia, kun ilukierroksella on vielä pyöriäisiä jäljellä, ts. yrjötä peli pois.

Kuuntelu-järjestelmä: Tapa hankkia pelejä ilman rahaa. Kuuntelujärjestelmän käyttöä kutsutaan lataukseksi. Tärkeimmät kuuntelujärjestelmät:

Käyntikortti: Lasin ollessa rikki painetaan esim. pahvilla sopiviin paikkoihin. Pontteja saadaan arskaukseen tarvittava määrä. Menetelmää on ensimmäisenä käyttänyt Vatanen käyntikortilla, mistä termi.

Slaban erikoinen: Nostetaan kone ylös, kuoletetaan pyöriäinen strategiseen kohtaan ja käynnistetään uusi ilukierros, jolloin pontteja ja arskauksia tulee niin kauan, kuin halutaan. Onnistunut parhaimmillaan jopa perkoamatta, keksijä Slaba.

Zolikikka: Taitonumero tiedetään etukäteen ja järjestetään loppunumero samaksi. Termi tulee keksijänsä Zoltán Nyékin mukaan. (Kts. termiä taituri!)

Jussin asetelma: Asetelma, jonka avulla loppunumero ja taitonumero automaattisesti ovat samoja (molemmat aina 9). Termi tulee Jussi Saarisesta, joka järjesti asetelman yhdessä Nikulan kanssa.

Parannettu Perkon tavallinen: Kerran taiteilija Perko sattui olemaan hieman liikuttuneessa tilassa. Häneltä ei silloin peli luistanut kovinkaan hyvin. Kostaakseen koneelle hän nosti sen korkealle ilmaan ja pudotti alas. Hänen ihmeekseen koneeseen ilmaantui viisi kuuntelua. Tätä menetelmää on sen jälkeen paljon käytetty.

Ankan erikoinen: Aarno ”Ankka” Karikoski innostui kerran potkimaan ja muutoin pahoinpitelemään häntä kaltoin kohdellutta konetta. Seurauksena oli kolme kuuntelua, jotka ilmeisesti tulivat niistä lukemattomista rahoista, joita kone oli ryöstänyt pelaajilta antamatta peliä.

Päkäys: Pekka ”Päkä” Oksasen keksimä. Taiturin tultua konetta lyödään vuoroin alle ja sivuille. Saadaan taitureita niin paljon, kuin tarvitaan.

Barnaus: Utareen l. Barnabaan mukaan. Yhteisnimitys pelaajan tekemille karkeille virheille (esim. metraus ja joraus).

Futari: Täydellisen hätääntymisen vallassa suoritettu flippaus, Utareen l. Futarin mukaan.

Varastaminen: Big Chiefissä ollut erikoisuus, joka tuotti yhden ylimääräisen ilukierroksen. Aiheutti korjausmiehille vaivaa monen vuoden ajan.

Nikulan erikoinen: Perko nappia painettaessa, uutta ilukierrosta aloitettaessa. (Koneessa on jatkuva perko).

Ankka-kikka: Pyöriäinen jää kentällä olevien tappien päälle liikkumatta mihinkään. Termi on saanut nimensä ”Ankka” Karikosken mukaan, joka kerran esitti toivomuksen: ”Tämä pallo ei lainkaan poistu kentältä.” Toive oli melkein toteutua.

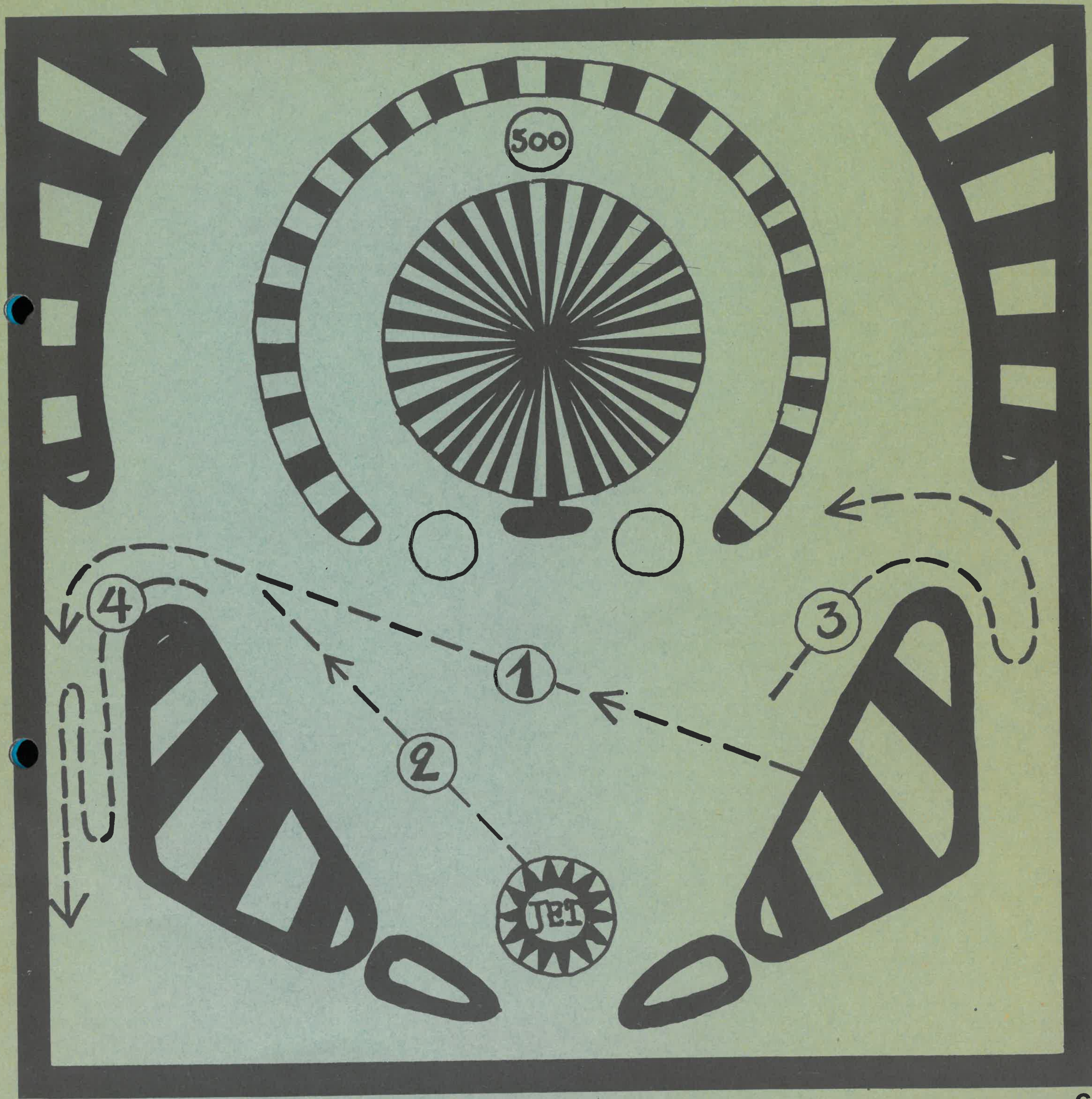
Rablô: Unkarin kieltä, merkitsee varkautta. Kone siirtyy suoraan esim. 2. pyöriäisestä 4:nteen.

Zolin erikoinen: Pyöriäinen saavuttaa ihmeellisen resonanssin ja jää ikuisesti hakkaamaan pontteja samassa kohdassa. Termi tulee Zoltán Nyékistä, jolle se on onnistunut.

Pimento: Joskus on ollut tapana peittää koneen taulu paperilla. Kun pelaaja tällöin ei voi nähdä saavuttamaansa ponttimäärää, hänen sanotaan pelaavan pimennossa. (Kts. Nikulan väittämää!)

Sommahdus: Jos pelaaja on tehnyt mázliscoren, vieressä seisova katsoja voi pelastaa tilanteen torjumalla pyöriäisen pelaajan puolesta. Tätä ”sijaisen” suorittamaa flippausta kutsutaan sommahdukseksi, koska Teddyboyn tekemän pihtitorjuntamázliscoren jälkeen sommahduksen tekijänä oli Kari Somma.

Vapaapalokunta: Big Chiefissä oli tärkeää pitää koneessa mahdollisimman paljon valoja. Useimmat pelaajat kuitenkin



C

yleensä sammuttivat ne heti tilaisuuden tullen. Heidän muodostamaansa rekisteröimätöntä yhdistystä kutsuttiin vapaapalokunnaksi.

Tähti: Happy Clownissa teddaus saatiin lyömällä pyöriäinen koneen keskiosassa olevaan tähteen.

Ristivalot: Happy Clownin yleensä epäkunnossa olevat valot menivät usein ”ristiin”. Ristivaloihin lyötäessä seurasi aina teddaus.

Valoscore: Happy Clownissa paloivat joskus harvoin ”sataset”. Jos valot ovat sekaisin ja pyöriäinen lyödään tauluun, kone ei anna pontteja, mutta ”sataset” sammuvat.

Tähtiscore: ”Satasien” palaessa pyöriäinen lyödään tähteen. Seuraa teddaus, mutta sataset sammuvat. Kts. Marmon 1. väittämää!

Niklaus(score): Pyöriäinen on lyöty tähteen ja teddaus saatu, kun”sataset” syttyvät. Mutta nyt pyöriäinen lyödään uudestaan tähteen, jolloin ”sataset” sammuvat, mutta uutta teddausta ei saada, koska sama pyöriäinen on vielä kentällä. Termin keksi itsensä mukaan Nikula, joka mielellään teki niklausscoren. Hän katsoi sen antavan varsinaiselle pelimiehelle sisua. Kts. 1. Marmon väittämän Nikulan lisäystä.
8 Ballissa Allahin silmät (kts. näitä) voivat jäädä, toisin, kuin korjausmies haluaisi, palamaan vielä teddauksen jälkeenkin. Jos pelaaja uudestaan lyö humalakierukan (kts. tätä) ja sammuttaa Allahin silmät, tapahtuu niklausscore. Mikäli Allahin silmät eivät vieläkään sammu, kysymyksessä on **niklausmázli.**

Reiskaus: Happy Clownissa ja 8 Ballissa pyöriäinen voi alas mentyään ponnahtaa tapista takaisin. Useimmat pelaajat (lue: kaikki, jotka eivät ole riittävästi harjoitelleet ko. pelejä) kuitenkin estävät tämän **puolimázlin** flippaamalla. Erkki Reinikan, joka oli erityisen tunnettu mainitusta virheestä, mukaan virhettä kutsutaan reiskaukseksi. 8 Ballissa pyöriäinen menee reiskauksessa eri paikasta pois kuin normaalisti ja tuloksena on 100 ponttia normaalin 200 sijasta. Kuva I 3

Zimbaus: Flippereitä nostetaan niin pahasti, että ei saada edes 100 ponttia, kuten reiskauksessa, vaan 0 ponttia. Termi tulee Kaarlo ”Zimbi” Tarkan mukaan. Kuva I 4

Väiskäys: Termi on annettu ”Väiski” Seppäsen kunniaksi. Alalajit:

Puoliväiskäys: Pyöriäinen on mennyt zimbaukseksi, mutta palaa reiskausaukolle ja antaa 100 ponttia. Kuva J 1

Pikkuväiskäys: Pyöriäinen on mennyt reiskaukseksi, mutta palaa normaaliin alastulokohtaan ja antaa 200 ponttia. Kuva I 2

Täysväiskäys: Pyöriäinen on mennyt zimbaukseksi, mutta palaa normaaliin alastulokohtaan ja antaa 200 ponttia. Kuva J 2

Väiskimázli: Pyöriäinen on mennyt reiskaukseksi tai zimbaukseksi, mutta palaa kentälle ja peli voi jatkua. Kuva I 1
Mikäli väiskäyksen ansiosta saadaan arskaus, joka ilman sitä olisi menetetty, kysymyksessä on **kolinaväiskäys.** Se voidaan tietysti jakaa alalajeihin, esim. **kolinatäysväiskäys.**

Ankkaus: ”Ankka” Karikosken mukaan. Kuva B 4

Hanskaus: Hannu Nikulan mukaan. Kuva B 3

Jee-jee-lössi: Oli Servin mökissä sangen vihattava joukko linnanisäntien mielestä. Lössin johtaja oli Teddyboy, tuo kuulu huuliveikko, taideopiskelija ja pummi. Hänen oikea kätensä oli huopatossuistaan tunnettu Seppo Noro.

Viikkorahat: menetti Teddyboy vedonlyönnissä. Veto koski Brotheruksen arskausta, johon Teddyboy ei uskonut.

Ankkuri: Termi muodostui jo varhain. Ankkuri on pelaaja, joka edellisellä ilukierroksella on saavuttanut parhaan tuloksen ja saa pelata arvostetussa viimeisessä taulussa. Termin ottivat käyttöön Meskanen, Brotherus ja Krzywacki. Alkuaikoina ankkuripaikalla pelasi yleensä sen ajan ”kova mies” Meskanen.

Teddaus: Teddyboyn mukaan, tarkoittaa hyvällä pelillä ansaittua lisäpyöriäistä. Tarkemmin tedduksesta mm. termeissä tähti ja Allahin silmät.

Slaba lähestyy: Arskaus lähestyy. Slaban käyttämä sanonta.

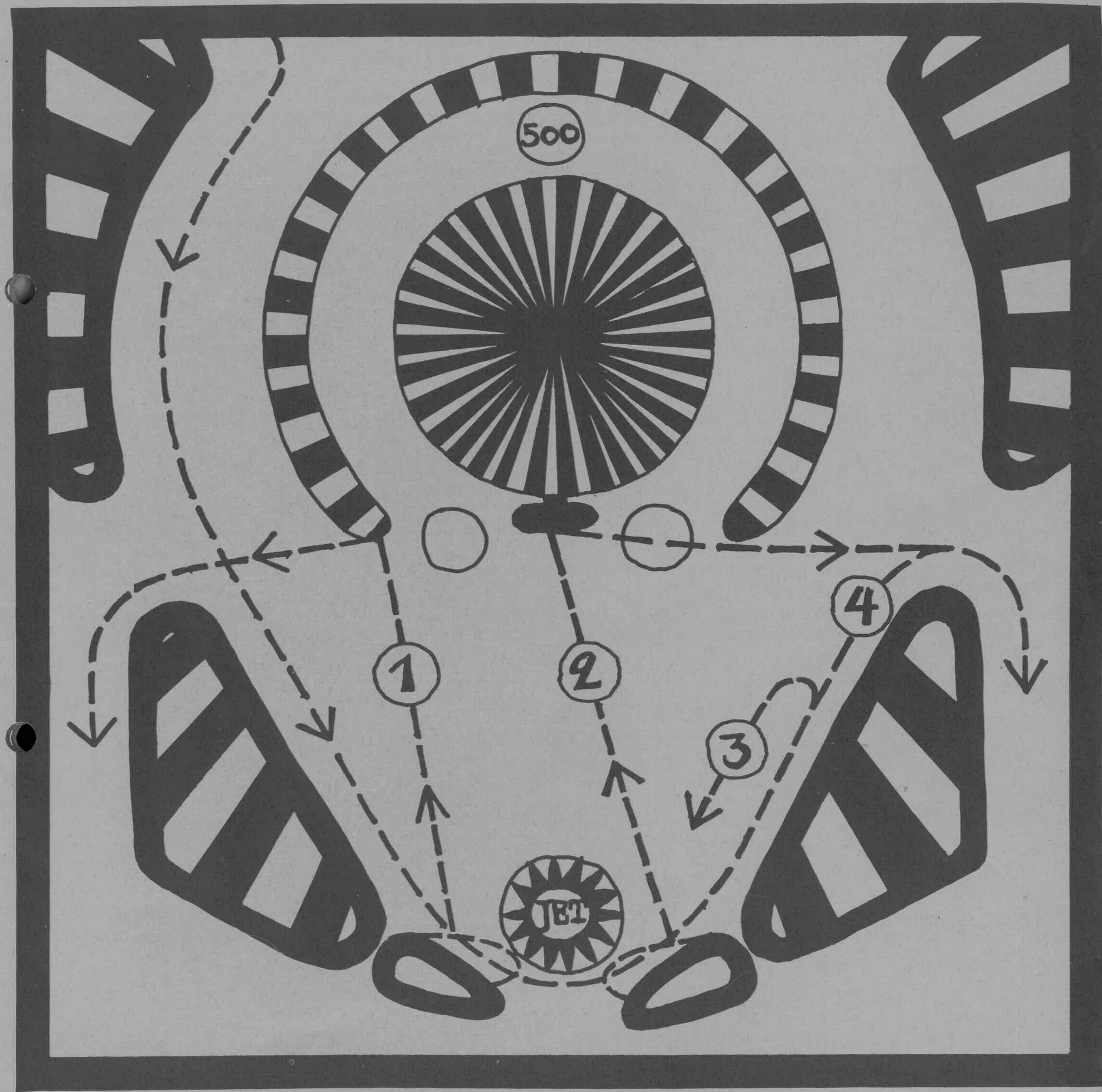
Utare: Heikko, määrätyn rajan (8 ballissa 1500 pont) alapuolelle jäävä, tulos. Vielä heikompaa tulosta kutsutaan **täysutareeksi** ja vihdoin **tuplautareeksi.**

Nikula: Utareen vastakohta, tietyn rajan (8 Ballissa 2600 pont) ylittävä tulos. Erityisen hyvä tulos on **täysnikula** ja huipputulos **tuplanikula.**

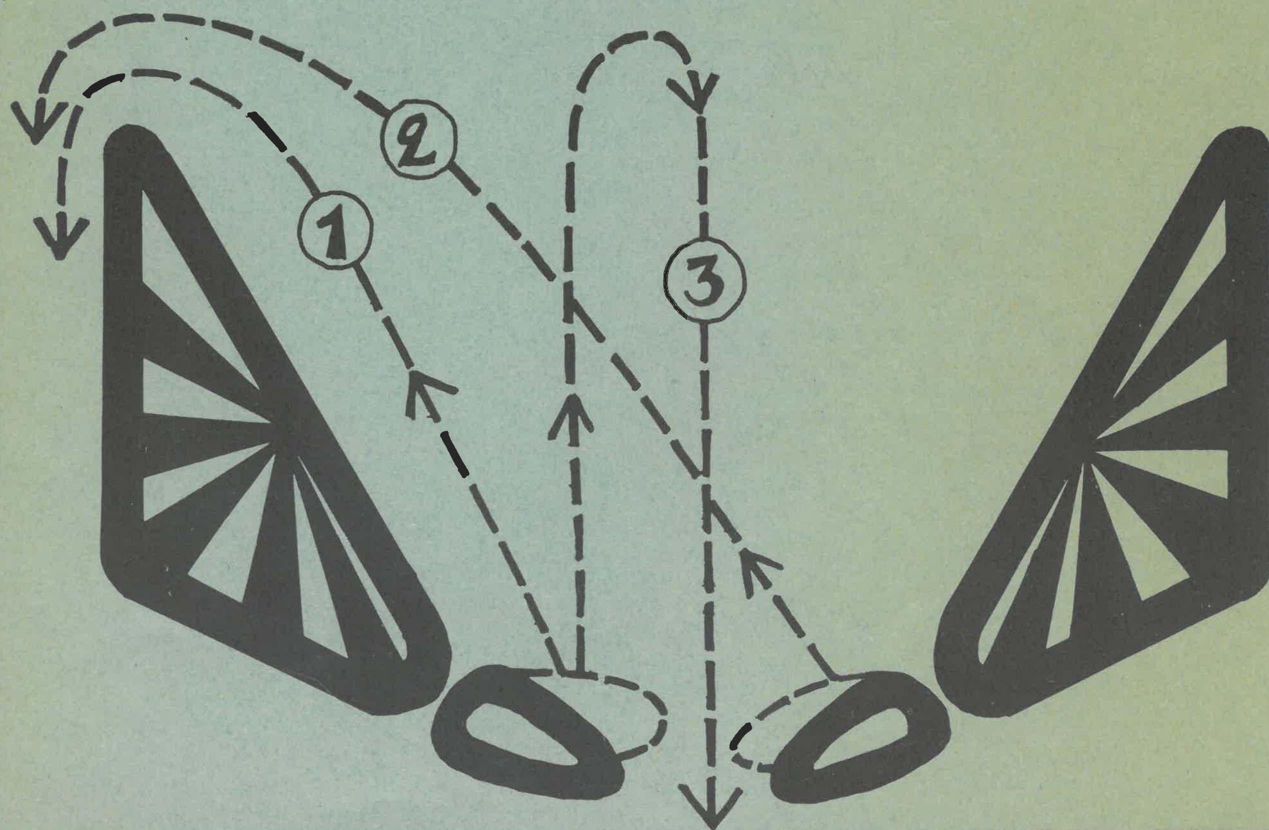
Veitikka: Timo ”Veitikka” Lehtisen mukaan. Tulos ± 0 pont.

Taylori: Martti ”Taylor” Lehmusvaaran mukaan. Negatiivinen tulos, itseisarvo vähintään 500.

Kipi: Tulos imaginaarinen, vähintään 2000i; **puolikipi:** vähintään 1000i.


500
1
2
3
4
JET


1
2
3


1
2
3

Niklatut panokset: Taitavat pelaajat mielellään nostavat utarerajan itselleen normaalia korkeammaksi, pelaavat niklatuin panoksin.

Jaskaus: Tulos, joka on parempi kuin koneeseen mahtuva ponttimäärä. Suorituksen on ensimmäisenä tehnyt Jaakko Toikka.

Kierrosnikula: Tulos, joka ylittää jaskauksen nikulaan vaadittavan ponttimäärän (8 Ballissa 12 600 pont).

Norttaus: Koneeseen saadaan kuunteluita niin paljon, kuin siihen mahtuu, Juhani Nortomaan mukaan. Tämän jälkeen mestarit usein luovuttavat pelit almuina vähemmän taitaville amatööreille.

Kunniakuuntelu: Kun on saavutettu norttaus ja sen jälkeen pelaajalle virallisten pelisääntöjen mukaan kuuluisi vielä vähintään yksi kuuntelu lisää, mutta kone ei enää rekisteröi sitä, sanotaan pelaajan tehneen kunniakuuntelun. Tämä on kunniakasta, mutta kiusallista.

Huutaa: Puuttuu määrättyjä pontteja (tavallisesti arkauksesta).

Jäähyaitio: Yhtiössä on pelaajia enemmän kuin koneessa tauluja. Silloin heikoimmat pelaajat ovat jäähyaitiossa odottamassa vuoroaan.

Tekohengitys: **Yhtiön alkupääoma** ja pelit ovat loppuneet. Yhtiö sijoittaa lisää rahaa koneeseen.

Veittaus: Jos katselija t a h a l l a a n perkoaa toisen pelin tai muuten erittäin törkeästi häiritsee häntä, katselija veittaa. Veittaus on ymmärrettävästi halveksittavinta, mihin pelaaja voi syyllistyä. Termi tulee Veitikan mukaan.

Dinosaurus: On tapahtunut teddaus, mutta pyöriäinen koskettaa ylhäällä kohtaa, mistä se on tullut sisään. Silloin teddaus menee hukkaan. Termi on annettu "Dinosaurus" Nikulan mukaan.

Mázli: Unkarin kieltä ja merkitsee tuuria, käytäntöön ottanut kuuluisa unkarilainen flipperinpelaaja Zoltán Nyéki.

Ylämázli merkitsee erittäin tarkkaa jousen käyttöä, jolloin pyöriäinen menee ylhäällä halutusta kohdasta.
Erityisen vaikea ylämázli on Big Chiefissä. Kuva A
8 Balissa ylämázli on helpompi, mutta vaatii kuitenkin suurta huolellisututa. Kuva B 1

Onkimázli: Pyöriäinen on mennyt ränniin tai alas, mutta tulee sieltä takaisin. Kuva C 3

Puolimázli: kts. termiä reiskaus! Kuva D3
Kts. myös termejä niklaus ja väiskäys!

Pihtitorjunta: Pyöriäinen on menossa alas, mutta taitavasti molempia fippereitä käyttämällä se saadaan torjutuksi.

Score: Tärkeimpiä termejä, jonka on ottanut käyttöön "Arska" Meskanen score selectorista. Score tarkoittaa pelaajan tekemää virhettä, joka on kuitenkin sitä luokkaa, ettei häntä voi siitä syyttää. Jyrki Brotherus innostui scorekilpailuun, jossa yritettiin tehdä mahdollisimman paljon scoreja. Nikula luokitteli scoret alalajeihin, joista tavallisimmat ovat:

Yläscore: Big Ciefissä, pyöriäisen rata sama kuin ylämázlissa, mutta tehty väärällä hetkellä. Kuva A

Alascore: Pyöriäinen hipaisee flipperiä, mutta niin vähän, ettei sitä voi torjua. Kuva E 3.

Pihtiscore: epäonnistunut pihtitorjunta (pyöriäinen hipaisee molempia flippereitä, kun se alascoressa hipaisee vain toista). Kuva E 1

Sujoscore: Pyöriäinen lyödään pystysuoraan ylös niin, että se tulee solkena alas. Kuva F 3

Fore-hand-score: Pyöriäinen lyödään flipperillä suoraan edessä olevaan ränniin. Kuva F 2

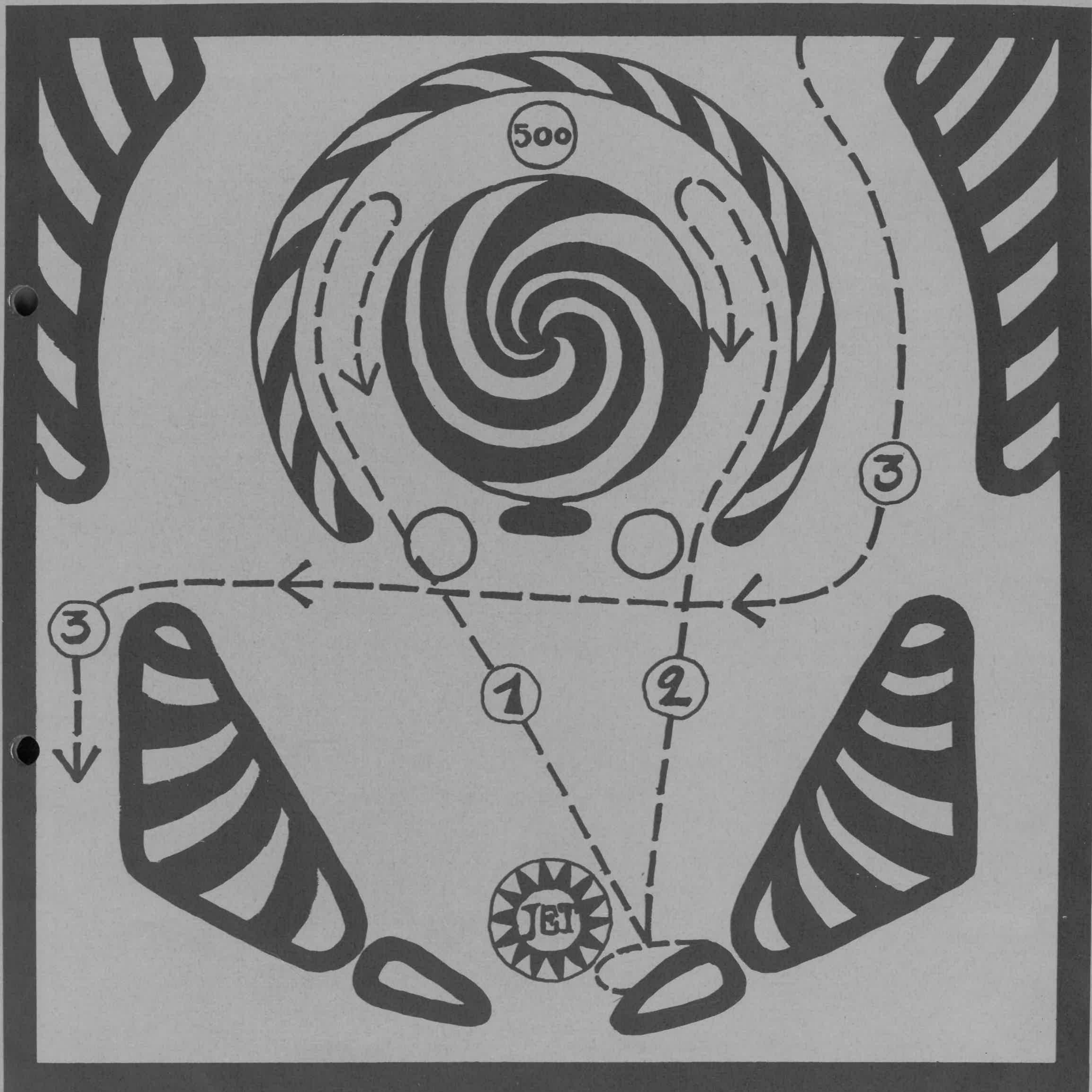
Back-hand-score: Pyöriäinen lyödään flipperillä suoraan takana olevaan ränniin. Kuva F 1

Pihtitorjunta-score: Pyöriäinen lyödään pihtitorjunnalla suoraan ränniin. Kuva E 2

Mázliscore: On tapahtunut onkimázli, mutta pelaaja on poistunut huomaamatta sitä.
Harvinaisin ja legendaarisin score on **pihtitorjunta-mázliscore:** ensin pihtitorjuntascore, sitten onkimázli ja lopuksi mázliscore. Tämä on tapahtunut ainoastaan kerran 24. 4. 1966, tekijänä Teddyboy. (Mitä sitten tapahtui, kts. termiä sommahdus!)
Kts. myös termiä niklaus!

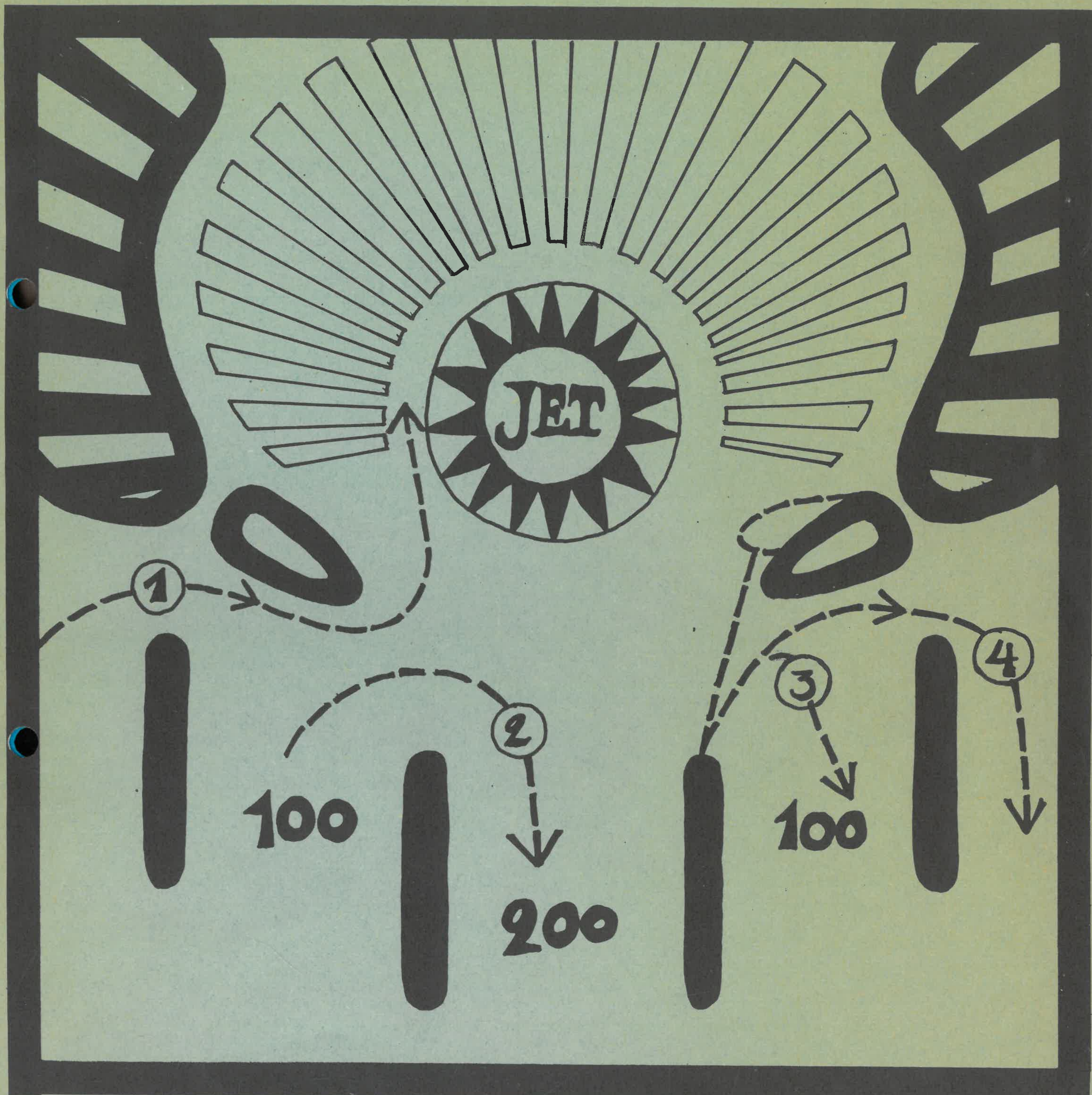
Syöttö: Vähiten taitamattomat pelaajat osaavat syöttää pyöriäisen flipperiltä toiselle.

Tuhkakupit: Eräät heikomman luokan flipperipelaajat haluavat vähentää koneen kaltevuutta asettamalla tuhkakuppeja koneen jalkojen alle. Slaban erikoisessa (kts. termiä kuuntelujärjestelmä) tuhkakupit ovat yleensä välttämättömät. Mutta, paitsi "oikeita" tuhkakuppeja, tuhkakupeiksi kutsutaan vaikka puupalasia, jos niitä käytetään em. tarkoitukseen.


500
3
3
1
2
JET



h


JET
1
2
3
4
100
200
100

Ventti: Eräät pelaajat harrastavat venttikilpailua. He yrittävät päästä mahdollisimman lähelle määrättyä tulosta (yleensä arskausrajaa), kuitenkaan saavuttamatta tuota rajaa.

Koneen erikoinen: Sangen ikävä pelaajille. Pyöriäinen tultuaan ylhäältä menee suoraan ränniin pelaajan pääsemättä kertaakaan flippaamaan. Kuva G 3

Akaan erikoinen: Takana päin olevaan ränniin suuntautuva koneen erikoinen. Termi johtuu Raimo ''Väiski'' Seppäsen kotiseudusta Akaasta, jossa tavallisin tapa tapahtuu takaa päin. Kuva H 3

Gulaus: 8 Ballissa flipperillä tapahtunut lyönti, joka johtaa ylämázliin, Teddyboyn 1. Rixa-Gulin mukaan, Kuva B 2

Kolinapuoli-mázli: Pyöriäinen pyöriäinen menee ränniin ja lyö siellä olevat pontit. Pyöriäinen kuitenkin kääntyy rännin alaosasta takaisin palaamatta silti kentälle. Kun pyöriäinen kuitenkin on lyönyt rännipontit kolmesti, pontit riittävät arskaukseen. Kuva C 4

Maalaisliiton tappi: Pelastava tappi 8 Balissa, joka monasti on korjannut virheellisestä jousen käytöstä johtuvan ylämázlin menetyksen. Termi tulee takavuosien vaalilauseesta: ''Tähän nojaa Maalaisliitto.'' Kuva B

Humalakierukka: 500 ponttia ympyrästä, jossa pyöriäinen kiertää kuten eräät henkilöt, vars. Teddyboy, humalassa. Kuva H 1

Krapularyyppy: Takaperin lyöty humalakierukka. Kuva H 2

Allahin lyönti: Humalakierukka flippaamatta. Kuva H 4

Pihtitorjunta-humala: Pihtitorjunnalla lyöty humalakierukka.

Viritys: Pyöriäinen on mennyt humalakierukkaan, mutta ei niin pitkälle, jotta saataisiin pontteja. Kuva G 1

Kankkunen: Krapularyyppynä, vastaa viritystä. Kuva G 2.

Allahin silmät: Humalakierukassa palavat joskus Allahin viisaat ja lempeät silmät. Silloin humalakierukasta saadaan 500 pontin lisäksi teddaus, jota tällöin kutsutaan **Teddyboyn tiistaiksi.** Termi tulee tiistaipäivästä, jona Teddyboy täytti 18 vuotta ja oli vahvasti humalassa.
Mikäli Allahin silmiin teddataan krapularyyppynä, kysymyksessä on **Teddyboyn keskiviikko I. Nikulan** jokapäivä. Kuvat G H

Auringon erikoinen: Paikasta, mistä pitäisi tulla 100 ponttia, tuleekin 1000 ponttia. Termi johtuu siitä, että Teddyboy on auringon palvelija.

Nikulatorjunta: 8 Balissa. On vaikein mahdollinen torjuntamuoto, jossa flipperillä lyödään pyöriäistä alaspäin kohti tolppaa, josta se ponnahtaa takaisin kentälle. Yritys sisältää suuren reiskaus-zimbausriskin. Torjunta on onnistunut vain runsaat puoli tusinaa kertaa. Useimpien tekijänä on ollut Nikula. Kuva J 3
Kukaan ei ole koskaan lyönyt nikulatorjunnalla pyöriäistä ränniin. Mikäli sellainen ihme joskus tapahtuisi, sitä kutsuttaisiin **nikulatorjuntascoreksi.**

Erämaan zimbit: Islamin uskoiset, joita useimmat taitavimmista flipperinpelaajista ovat, kusuvat paholaisia tšingeiksi. ''Zimbi'' Tarkan mukaan nimitys on Otaniemessä muutettu zimbeiksi. Zimbien mukaan on tehty useita flipperitermejä.

Lehmisavu: Tupakasta nouseva savu, karkoittaa ilmassa hyttysen lailla leijailevat erämaan zimbit, jotka yrittävät häiritä flipperinpelaajia.

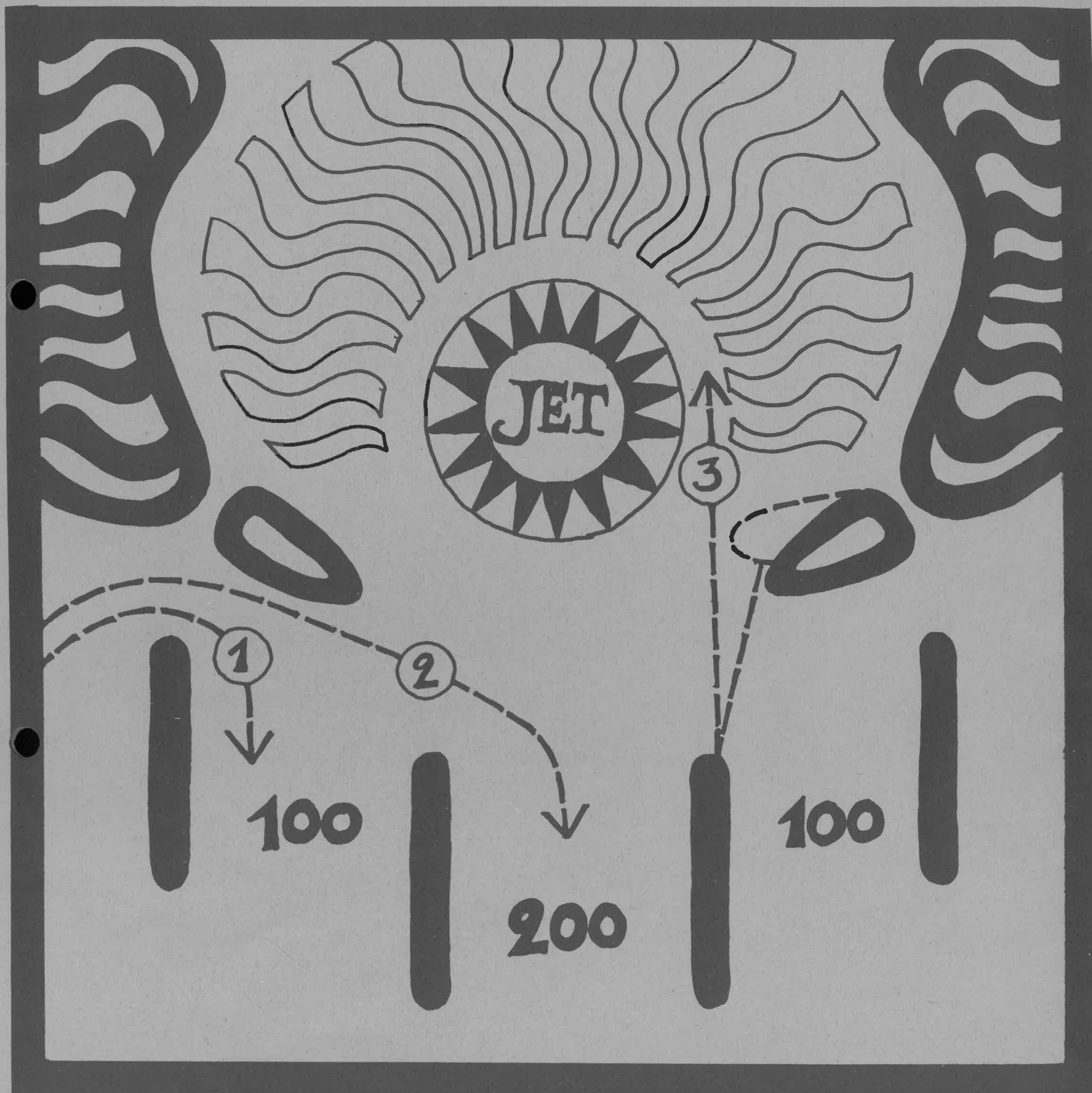
Zimbien erikoinen: Pyöriäinen hyppää humalakierukassa yli siten, että kone ei anna pontteja.

Zimbikikka: Erämaan zimbien häijy keksintö, pyöriäinen ei lainkaan noussut koneesta. Aluksi zimbikikka torjuttiin **nyrkillä,** mutta pian kone ei lainkaan laskenut pontteja, vaikka perko ei ollutkaan päällä. Tätä sanottiin **Allahin uinahdukseksi.** Mutta Allah ilmoitti Nikulalle unessa **Nikulan unen:** Nyrkkiä käytettäessä oli samalla painettava flippereitä. Täten zimbikikka saatiin eliminoiduksi uskovaisten riemuksi.

Allahin erikoinen: Allah antoi yhteen aikaan kannattajilleen ylimääräisiä pyöriäisiä miltei loputtomiin ilman teddausta. Yleensä kysymyksessä oli ensimmäinen pyöriäinen. Muilla pyöriäisillä käytettiin termiä **Allahin erityisarmo.**

Allahin ruoska l. Allahin ukkosen kaltainen ääni: Tapahtunut vain kerran, kun pyöriäisen ollessa pelissä kuunteluita tuli jatkuvasti ilman mitään syytä.

Vauhtiteoriat: Arvioidaan pelattujen pyöriäisten mukaan, tuleeko arkaus. Happy Clownissa, missä on kolme pyöriäistä ja arskausraja 900 ponttia, pitää tuloksen eri teorioiden mukaan olla:



i

Klassillinen v-teoria:	1. pyör. jälk. väh. 300,	2. pyör. jälk. väh. 600
Nikulan v.-teoria:	„ „ „ 500,	„ „ „ 700
Marmon v.-teoria:	„ „ „ 637,	„ „ „ 803
Psykologiset v-teoriat:	„ „ enint. n. 80,	„ „ väh. n. 850

Psykologisia vauhtiteorioita kehitettiin useita. Niissä tarkat ponttimäärät hieman poikkesivat toisistaan. Näiden teorioiden luojat olivat sitä mieltä, että ensimmäisen pyöriäisen tuloksen on oltava mahdollisimman alhainen, jotta pelaaja sisuuntuisi ja saisi toisella pyöriäisellä todella paljon pontteja. Psykologisten teorioiden luojista kuuluisin oli "Kipi" Kalliokoski.

Skinnarin väittämä: "Sokeakin kana löytää joskus jyvän." (Sokealla kanalla suuri fyysikko Pekka Skinnari tarkoitti Tedyboyta.)

Soralahden väittämä: "Varsinaiselle pelimiehelle ei ensimmäinen pallo merkitse mitään." **Nikulan lisäys** siihen: "Varsinaiselle pelimiehelle ei vielä toinenkaan pallo merkitse mitään." **Nikulan lisäyksen yleistys:** "Varsinaiselle pelimiehelle kaikki riippuu viimeisestä pallosta."

Marmon 1. väittämä: "Varsinainen pelimies ottaa satastenkin palaessa tähden." **Nikulan lisäys** siihen: "Varsinainen pelimies ottaa mielellään niklausscorenkin."

Marmon 2. väittämä: (Skinnarin väittämän käänteisväittämä) "Vaivaa se penttinen mestariakin." (Penttinen tarkoittaa krapulaa samoin kuin kankkunen ja Nikulan jokapäiväkin.)

Marmon seurausväittämä Skinnarin väittämälle: "Paistaa se aurinko risukasaankin."

Ylihärsilän väittämä: "Lyhyt peli ei koskaan kestä kauan."

Nikulan väittämä: "Varsinainen pelimies ottaa pimennossa pelatessaan arskauksen."

Karhunkolo: Capersvillessä pelin oikealla sivulla oleva kolo, johon pyöriäinen taitamattoman pelin tuloksena helposti joutuu.

Linnunrata: Capersvillessä esiintyvä valoilmiö, joka on yhteydessä superbonuksiin.

Tatti: Capersvillessä olevat valkoiset, sienimäiset pontin antajat. Muodostavat linnunradan perustan.

Eskonkolo: Capersvillessä pelin vasemmalla puolella oleva, pontteja antava kolo.

Pellit kiinni Capersvillessä sulkeutuneet flipperit, estävät väliaikaisesti soljen. Termin ovat keksineet Pertsan veljekset.

Persaus: Kiukustuneen pelaajan istahtaminen lasin päälle. Suosittelemme suojuksin.

Guldaus: Pelaajan sekaantuminen koneeseen raha-aukon kautta. Naispuolisilla pelaajilla mahdollisuus **käänteisguldaukseen** jousen avulla. Teko ei liene vielä kriminalisoitu Suomessa.

Maon erikoisohje: Hannu "Mao Tse-tung" Nikulan Reijo "Retu" Sundströmille antama ohje, josta oli seurauksena:

Retun urotyö: Otaniemen flipperihistorian kunniakkain suoritus. Retu irroitti lasin ehjänä koneen päältä. Seurannut aika oli pelaajille vielä kultaisempi kuin kulta-aika.

Profeetan vihreä lippu: Voimallinen loitsu, jonka avulla pelaaja nujertaa erämaan viekkaat zimbit ja tekee arskauksen. Loitsun käyttö sallittu vain Puolijauhoisille Muslimeille.

Jessaus: Vaikein ja harvinaisin kaikista termeistä. Selostaminen kuitenkin liian monimutkaista.



1 **imuviisisataa**
2 **Zolin tyyli**
3 **Pohjolan portto**
4 **Ylämaan muora**

Tätä kirjoitusta laatineen toimikunnan puheenjohtajana on ollut Hannu Nikula ja jäseninä Aarno Karikoski, Raimo Seppänen sekä Lauri Marmo.
Kuvat piirsi Eeva Koivu.
Kustantaja: Taidetapahtuma, Dipoli.

Oy Kirjapaino F. G. Lönnberg. Helsinki 1968